MANUAL DE CREACIÓN Y ELABORACIÓN DE LECCIONES eLML

Este manual trata de explicar de forma clara y concisa cómo se crea y elabora una lección eLML.

Para ello es necesario tener instaladas en la máquina, las aplicaciones especificadas en el MANUAL DE INSTALACIÓN DE ENTORNO eLML.

Para comenzar a elaborar la lección eLML es necesario tener en cuenta los siguientes consejos:

1) Debe pensar qué contenidos y qué estructura van a tener dentro de la lección, antes de comenzar a trabajar con el el editor Firedocs eLML editor.

2) El material proporcionado debe ser trabajado por el alumno cómo máximo en 2 horas; si el tema se excede de este tiempo será necesario dividirlo en dos lecciones, poniendo énfasis en algún aspecto específico del tema.

3) Una lección puede contener como máximo 40 unidades; la unidad se basa en la estructura **ECLASS** (**E**ntry, **C**larify, **L**earning Object, **A**ctivity, **S**elfassessment, **S**ummary).

4) Una unidad puede contener hasta 10 objetos de aprendizaje (learning object: pequeño contenido de aprendizaje); Lo ideal sería que en cada uno de ellos se utilizara un "clarify", "look" y "act", aunque eso dependerá del profesor.

5) Los **títulos** de las lecciones, unidades y objetos de aprendizaje deben ser **cortos y claros**, para ayudar al alumno al estudio.

6) Hay que evitar copiar directamente un texto, si no que se debe elaborar la lección pensando en una mayor interacción del alumno con los contenidos, mediante el uso de herramientas como "actividad", "observa" y "autoevaluación".

7) La bibliografía permite listar los recursos utilizados en crear la lección.
Los further reading (publicaciones) deben usarse como recursos que podrán utilizar los alumnos para profundizar en los contenidos tratados en la lección.

DESCARGAR Y RENOMBRAR EL PROYECTO (MYPROYECT)

Para crear una nueva lección debemos descomprimir la carpeta "MyProject" que previamente habremos bajado de la web de eLML (http://www.elml.ch/website/en/html/tools_editor.html) apartado DOWNLOAD->Create New Lesson.

Creamos una carpeta que contenga la carpeta "MyProject" e **introducimos dentro la carpeta "core" que existe en eLML v6.**

Dentro de la carpeta MyProject existen 3 carpetas (_config, _templates y """MyProject""").

Copiamos y renombramos la **carpeta "MyLesson" con el nombre que tenga la etiqueta de la lección** (por ejemplo: Farmacología,**nombre con menos de 11 dígitos y sin signos especiales**).

Dentro de la carpeta "MyLesson" existe una carpeta llamada "en" (english); **creamos otra llamada carpeta "es" (español), copiando y renombrando la carpeta "en".**

Dentro de la nueva carpeta creada aparecen 2 carpetas (html, text).

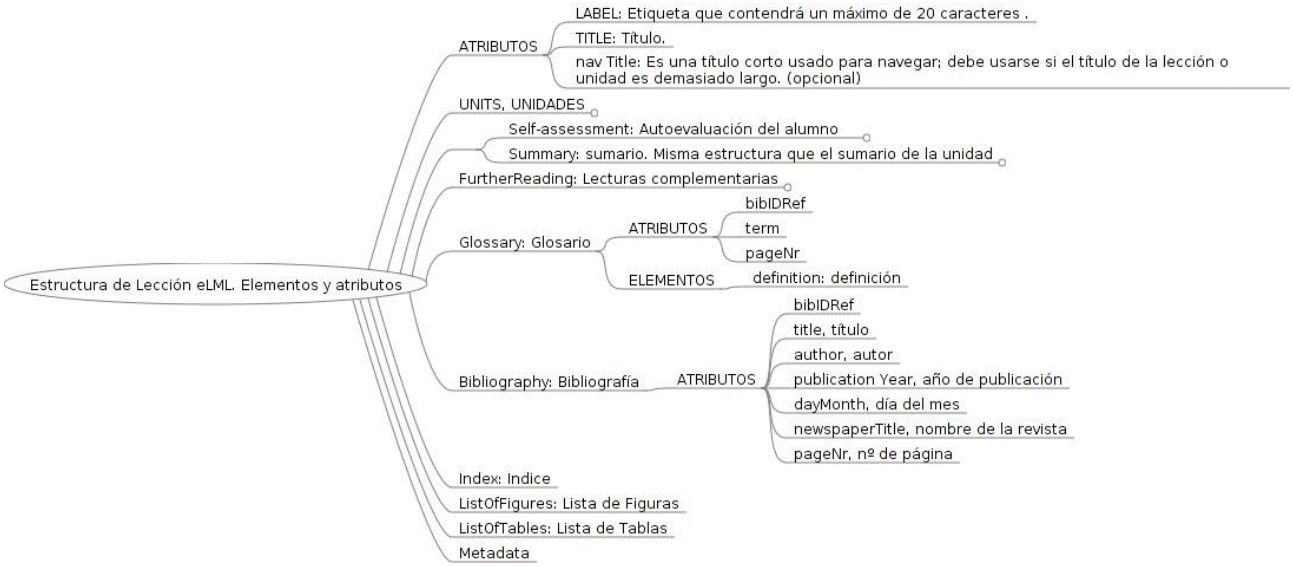
Dentro de la carpeta "text" existen 3 archivos (MyLesson.xml, MyLesson.pdf y MyLesson FO).

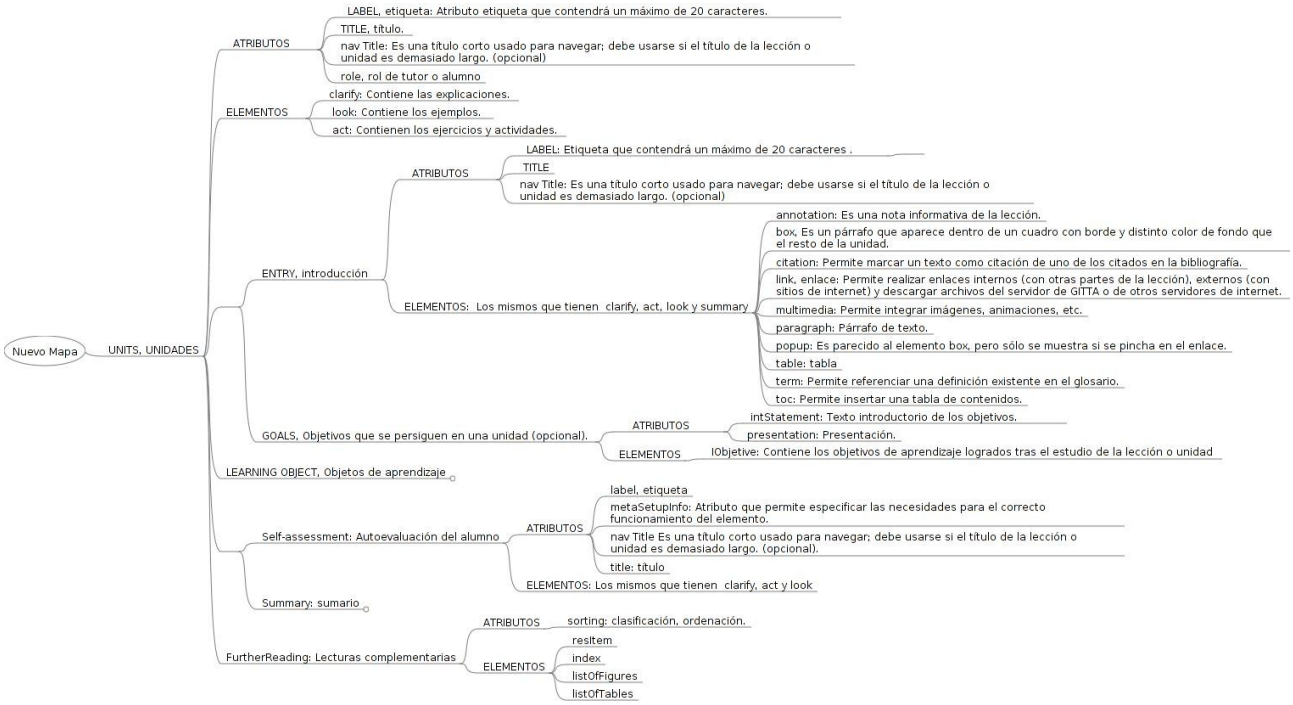
Renombramos el archivo MyLesson.xml con el nombre de la carpeta contenedora (por ejemplo: Farmacología).

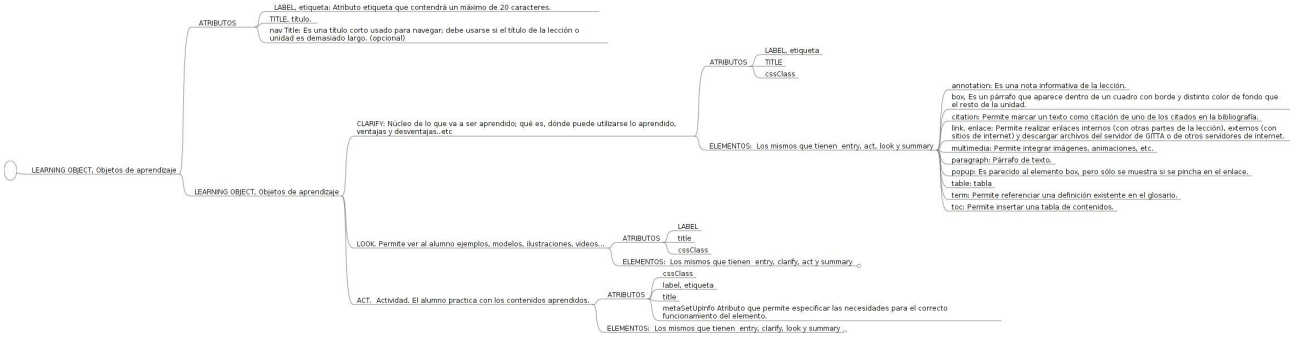
****La carpeta de la lección tiene que tener el mismo nombre que el atributo de la etiqueta de la lección (nombre con menos de 11 dígitos y sin signos especiales).**

Para crear varias lecciones es aconsejable copiar varias veces la carpeta "MyLesson" y renombrarla.

ESTRUCTURA, ELEMENTOS Y ATRIBUTOS DE LECCIÓN eLML.

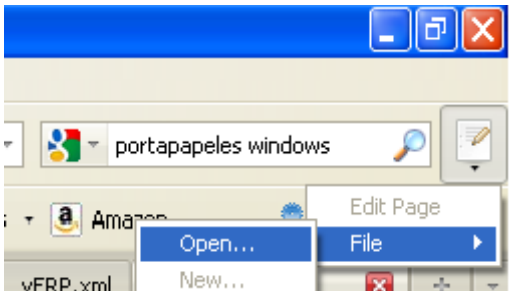



Nuevo Mapa
UNITS, UNIDADES
ATRIBUTOS
LABEL, etiqueta: Atributo etiqueta que contendrá un máximo de 20 caracteres.
TITLE, título.
nav Title: Es una título corto usado para navegar; debe usarse si el título de la lección o unidad es demasiado largo. (opcional)
role, rol de tutor o alumno
ELEMENTOS
clarify: Contiene las explicaciones.
look: Contiene los ejemplos.
act: Contienen los ejercicios y actividades.
ENTRY, introducción
ATRIBUTOS
LABEL: Etiqueta que contendrá un máximo de 20 caracteres .
TITLE
nav Title: Es una título corto usado para navegar; debe usarse si el título de la lección o unidad es demasiado largo. (opcional)
ELEMENTOS: Los mismos que tienen clarify, act, look y summary
annotation: Es una nota informativa de la lección.
box, Es un párrafo que aparece dentro de un cuadro con borde y distinto color de fondo que el resto de la unidad.
citation: Permite marcar un texto como citación de uno de los citados en la bibliografía.
link, enlace: Permite realizar enlaces internos (con otras partes de la lección), externos (con sitios de internet) y descargar archivos del servidor de GITTA o de otros servidores de internet.
multimedia: Permite integrar imágenes, animaciones, etc.
paragraph: Párrafo de texto.
popup: Es parecido al elemento box, pero sólo se muestra si se pincha en el enlace.
table: tabla
term: Permite referenciar una definición existente en el glosario.
toc: Permite insertar una tabla de contenidos.
GOALS, Objetivos que se persiguen en una unidad (opcional).
ATRIBUTOS
intStatement: Texto introductorio de los objetivos.
presentation: Presentación.
ELEMENTOS
lObjetive: Contiene los objetivos de aprendizaje logrados tras el estudio de la lección o unidad
LEARNING OBJECT, Objetos de aprendizaje
Self-assessment: Autoevaluación del alumno
ATRIBUTOS
label, etiqueta
metaSetupInfo: Atributo que permite especificar las necesidades para el correcto funcionamiento del elemento.
nav Title Es una título corto usado para navegar; debe usarse si el título de la lección o unidad es demasiado largo. (opcional).
title: título
ELEMENTOS: Los mismos que tienen clarify, act y look
Summary: sumario
FurtherReading: Lecturas complementarias
ATRIBUTOS
sorting: clasificación, ordenación.
ELEMENTOS
resItem
index
listOfFigures
listOfTables

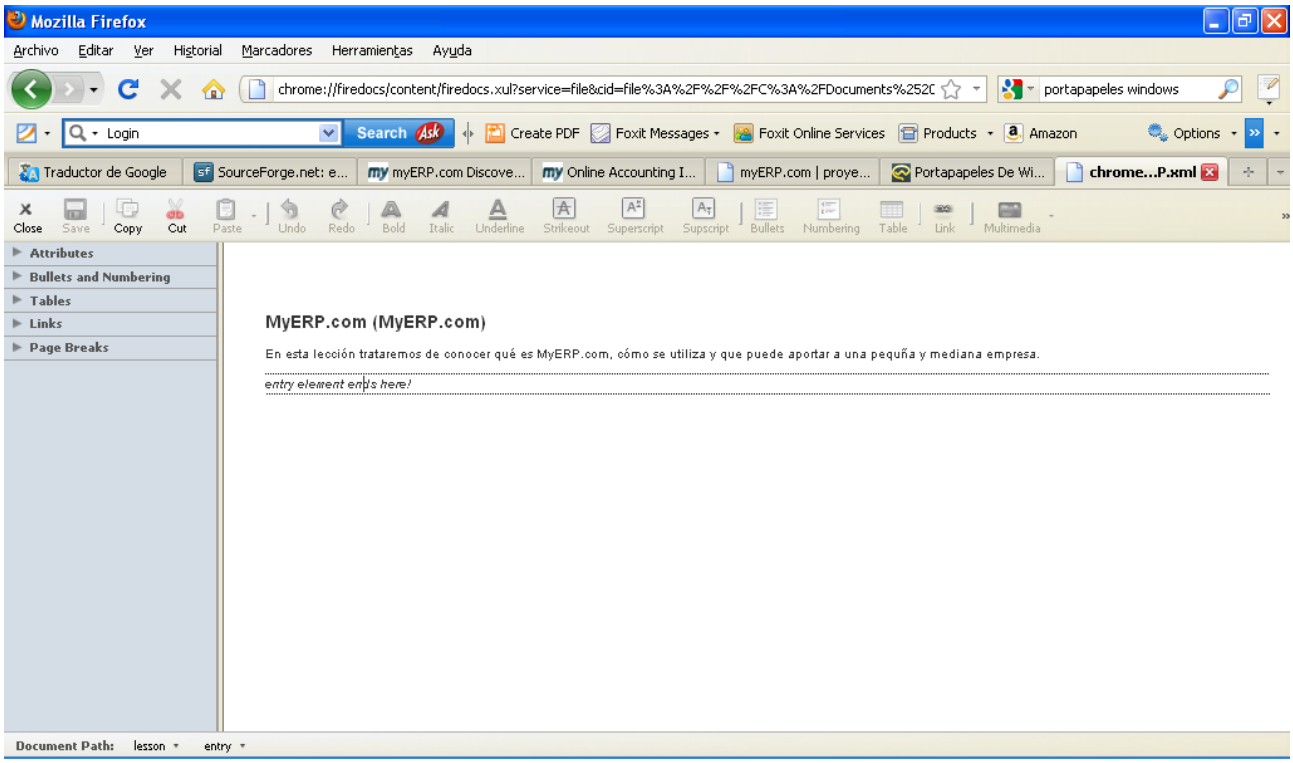

LEARNING OBJECT. Objetos de aprendizaje
ATRIBUTOS
LABEL. etiqueta: Atributo etiqueta que contendrá un máximo de 20 caracteres.
TITLE. título.
nav Title: Es una título corto usado para navegar; debe usarse si el título de la lección o unidad es demasiado largo. (opcional)
LEARNING OBJECT. Objetos de aprendizaje
CLARIFY: Núcleo de lo que va a ser aprendido; qué es, dónde puede utilizarse lo aprendido, ventajas y desventajas..etc
ATRIBUTOS
LABEL. etiqueta
TITLE
cssClass
ELEMENTOS: Los mismos que tienen entry, act, look y summary
annotation: Es una nota informativa de la lección.
box. Es un párrafo que aparece dentro de un cuadro con borde y distinto color de fondo que el resto de la unidad.
citation: Permite marcar un texto como citación de uno de los citados en la bibliografía.
link. enlace: Permite realizar enlaces internos (con otras partes de la lección), externos (con sitios de internet) y descargar archivos del servidor de GITTA o de otros servidores de internet.
multimedia: Permite integrar imágenes, animaciones, etc.
paragraph: Párrafo de texto.
popup: Es parecido al elemento box, pero sólo se muestra si se pincha en el enlace.
table: tabla
term: Permite referenciar una definición existente en el glosario.
toc: Permite insertar una tabla de contenidos.
LOOK. Permite ver al alumno ejemplos, modelos, ilustraciones, videos...
ATRIBUTOS
LABEL
title
cssClass
ELEMENTOS: Los mismos que tienen entry, clarify, act y summary
ACT. Actividad. El alumno practica con los contenidos aprendidos.
ATRIBUTOS
cssClass
label, etiqueta
title
metaSetUpInfo Atributo que permite especificar las necesidades para el correcto funcionamiento del elemento.
ELEMENTOS: Los mismos que tienen entry, clarify, look y summary

UTILIZACIÓN DE FIREDOCS ELML EDITOR.

Para comenzar a utilizar el Firedocs eLML editor, pinchamos en el icono que aparece tras la instalación (parecido al de notepad pero con un lápiz). FILE->OPEN y abrimos la carpeta que contendrá la lección que vamos a elaborar ("MyLesson" renombrada).



Tras esto aparece un "editor" que tendrá un **menú azul en la parte izquierda**, con las siguientes opciones (Attributes, Bullets and Numbering, Tables, Links, Page Breaks).

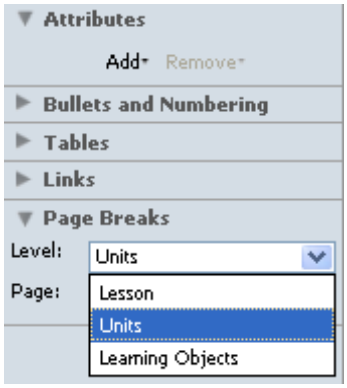


En el **menú** situado en la parte **superior** se pueden observar distintas opciones (close: cerrar, save: guardar, copy:copiar, cut: cortar, paste: pegar, undo: deshacer, opciones de formato de letras, listas , tablas, enlaces y multimedia) En la parte inferior aparece el Document path (PATH de la parte del documento que estemos editando).

El resto de la pantalla muestra la lección en sí.

MENÚ LATERAL IZQUIERDO.

En este menú aparecen distintas opciones activas, dependiendo de la parte de la lección que estemos editando, es decir del "document path" que aparezca en la barra inferior.



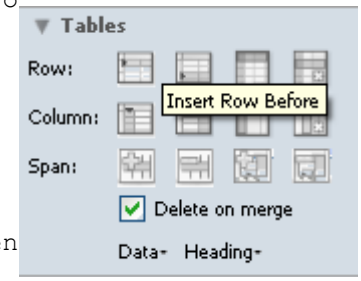
Attributes. Si desplegamos los atributos de este elemento nos aparecerán los que estén añadidos; si queremos otros atributos, sólo tenemos que pinchar en **"Add"** y seleccionar el deseado; de igual forma actuaremos cuando queramos eliminar algún atributo, pero pinchando en "Remove".

Bullets and Numbering. Permite numerar o marcar puntos una parte de la lecciòn.

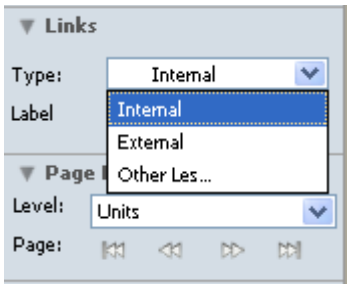
Typ: determina cómo se mostraría; lo haría como una lista numerada o no.
Einzug: determina el nivel de subdivisión de la lista.

Tables. Permite definir la tabla que insertaremos en la lección.

Row: permite la inserción de filas.
Column: permite la inserción de columnas.
Span: Aumenta el tamaño de las filas/columnas (+) o lo disminuye (-). Por cada pulso se añade una fila/columna nueva.
Para disminuir las celdas habrá que pulsar en span(-) teniendo el ratón sobre la celda "expandida"
Delete on merge: Si aparece activado elimina el dato contenido en la 2ª celda, si no se mostrarán los datos de las dos celdas.
Data: Si está activo, podremos convertir un dato en cabecera.
Heading: Permite convertir una cabecera en dato.

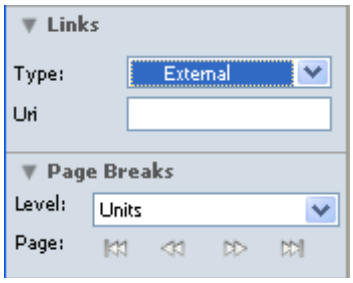


Links. Cuando insertamos un link (ancla o enlace) en la lección, se activa la opción de link. Si desplegamos el menú aparece:



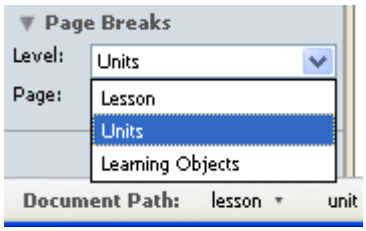
Type: Indica si el enlace es **interno** (lleva a otra parte del documento) o **externo** (lleva fuera del documento) u otros...

Label: Si el enlace es interno se pondrá el nombre de la etiqueta que tiene la parte de la lección a la queremos enlazar.



Uri: Si el enlace es externo, habrá que indicar aquí la dirección donde queramos enlazar.

Page Breaks. Cuando desplegamos esta opción aparecen dos elementos:



Level: menú desplegable que contiene las opciones de lesson, units y learning object; en función de la opción elegida, el Firedocs eLML editor mostrará la lección elaborada divida por Objetos de Aprendizaje (Learning Object), por unidades (units) o la mostrará entera.

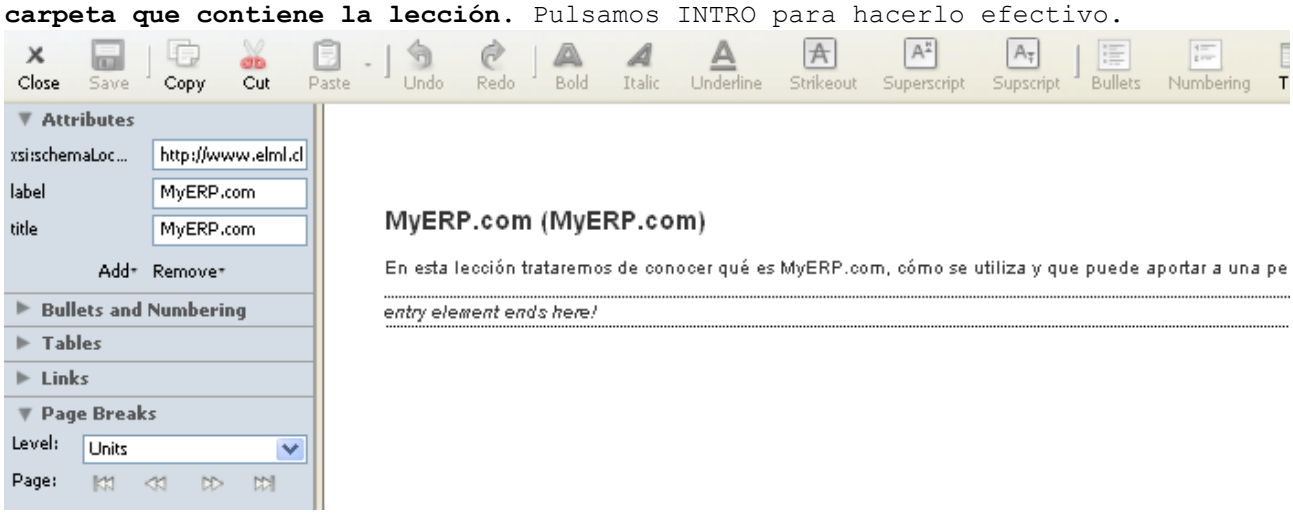
Page: Permite que podamos movernos por la lección de página en página (<< , >>), o ir al principio o al final de la lección (|<< , >>|).

EDICIÓN DE LECCIÓN

Cuando empezamos a editar una lección vemos que nos aparece en la zona de edición: "My First eLML Lesson ("MyLesson")"; si nos situamos sobre este texto vemos que en el "document path" aparece "lesson".

Si pinchamos sobre los atributos, vemos activos: xsl:schemaLoc..., label y title.

***El nombre puesto en Label (etiqueta) tiene que coincidir con el nombre de la carpeta que contiene la lección.** Pulsamos INTRO para hacerlo efectivo.



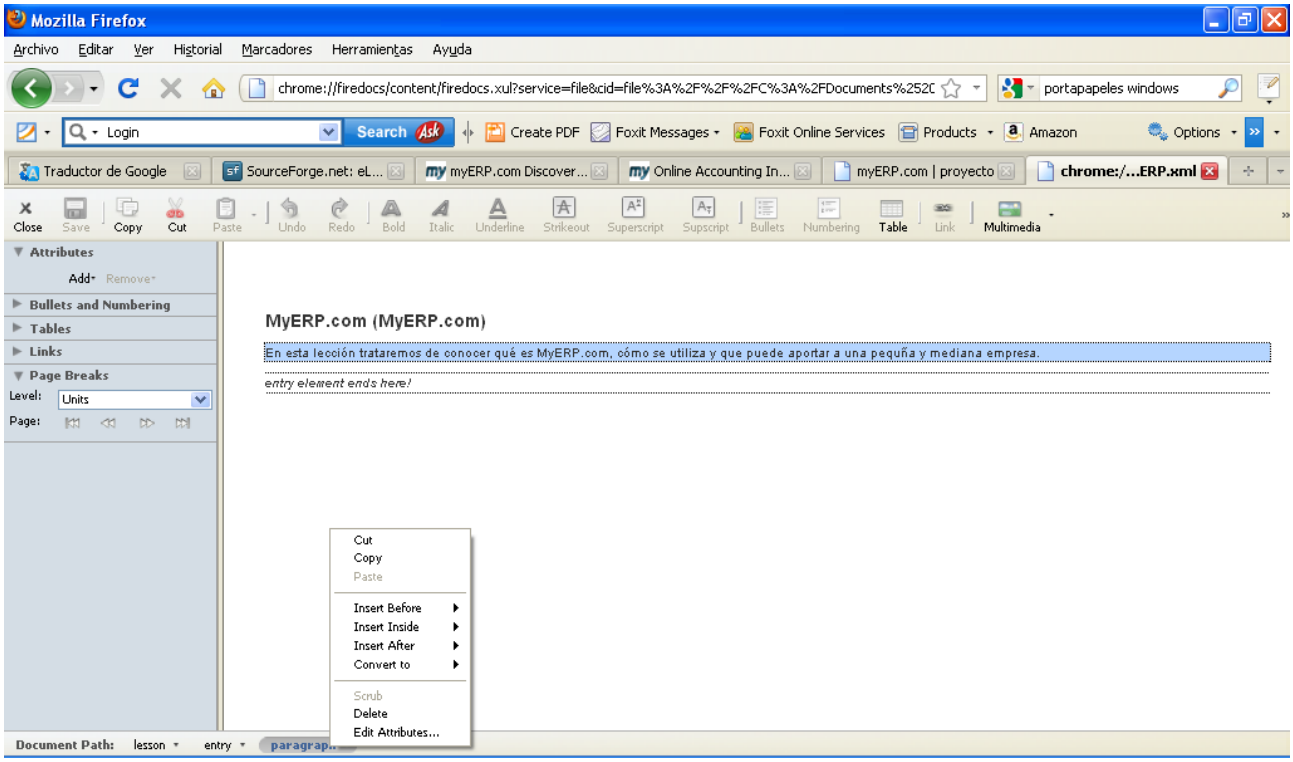
En title (título) pondremos el título de la lección que debe ser corto y aclaratorio. Pulsamos INTRO.

Si nos situamos sobre el párrafo: "Some information to start your lesson", en el "document path" aparece "lesson entry paragraph"; editamos la información para comenzar la lección y damos a GUARDAR.

Continuamos mediante la **introducción de otro elemento** de la lección.

Podemos hacerlo **pinchando en el triángulo invertido de los elementos del "document path" o colocándonos sobre el texto y pinchando con el botón derecho.**

De las dos formas se despliega un menú que tendrá las opciones de (cut, copy, insert...), cortar, copiar, insertar delante, insertar dentro, insertar detrás, borrar y editar atributos.



Dentro de cada una de las opciones aparece un menú desplegable con los elementos que pueden introducirse, Content Block u otros. (Mirar esquema)

Si no aparece el document path en la barra inferior, se aconseja **guardar la lección y recargar la página.**

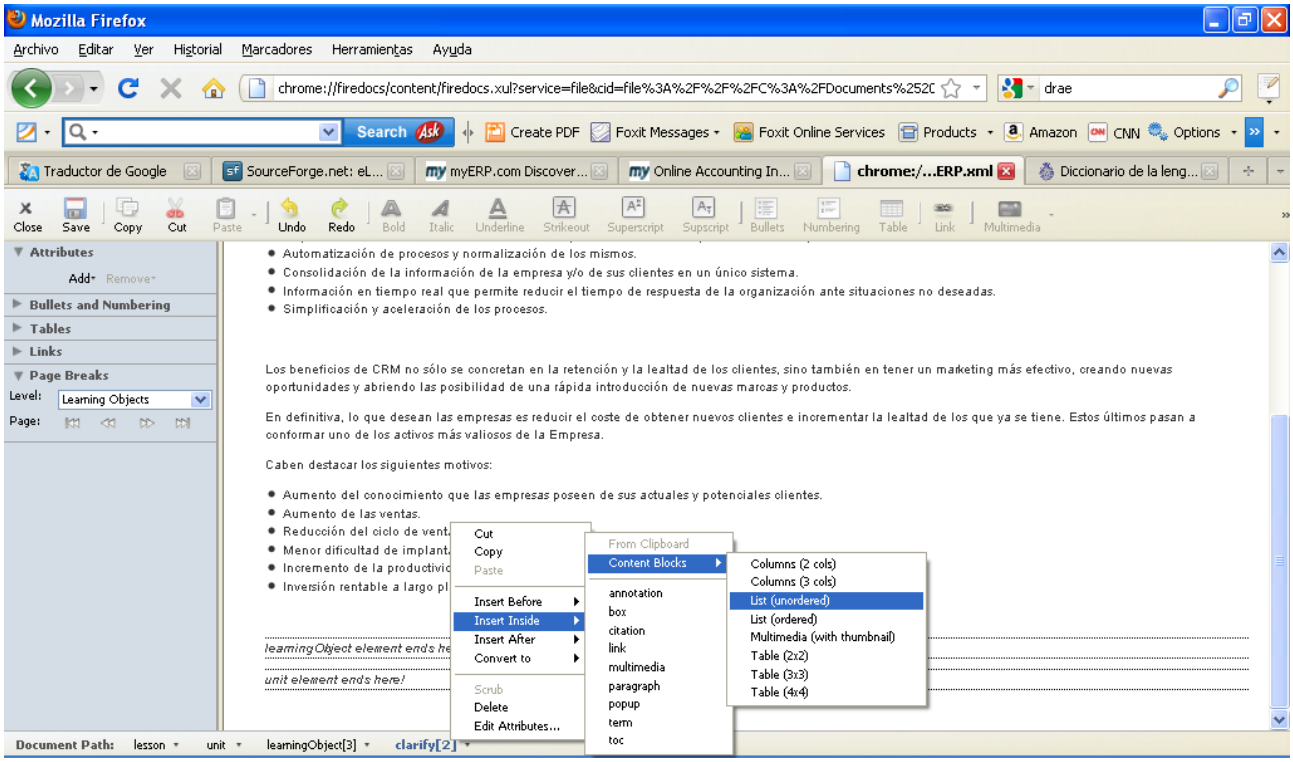
Si en algún momento **no podemos editar el texto, comprobaremos si no aparece el "document path"** en la barra inferior; en ese caso se aconseja **guardar la lección y recargar la página** de esta forma el problema se habrá solucionado.

Es necesario que se vea el "document path" de la lección para poder editar y trabajar con la lección.

INSERCIÓN DE LISTAS

Para insertar **listas** pinchamos sobre el triángulo invertido del elemento del **document-path** en el que queramos insertar la lista (clarify, look y act)desplegándose el menú; si nos situamos sobre la opción **Insert Inside** y elegimos **Content Blocks**, se mostrará las opciones de **columns**(columnas 2 cols o

3 cols), **list** (listas desordenadas=unorderer, ordenadas=orderer), **multimedia**, **tables** (tablas 2x2,3x3,4x4).

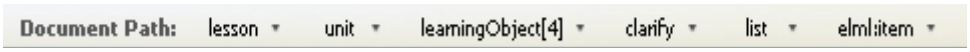

Mozilla Firefox
Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda
Close Save Copy Cut Paste Undo Redo Bold Italic Underline Strikeout Superscript Subscript Bullets Numbering Table Link Multimedia
Attributes
Bullets and Numbering
Tables
Links
Page Breaks
Level: Learning Objects
Page:
Automatización de procesos y normalización de los mismos.
Consolidación de la información de la empresa y/o de sus clientes en un único sistema.
Información en tiempo real que permite reducir el tiempo de respuesta de la organización ante situaciones no deseadas.
Simplificación y aceleración de los procesos.
Los beneficios de CRM no sólo se concretan en la retención y la lealtad de los clientes, sino también en tener un marketing más efectivo, creando nuevas oportunidades y abriendo las posibilidad de una rápida introducción de nuevas marcas y productos.
En definitiva, lo que desean las empresas es reducir el coste de obtener nuevos clientes e incrementar la lealtad de los que ya se tiene. Estos últimos pasan a conformar uno de los activos más valiosos de la Empresa.
Caben destacar los siguientes motivos:
Aumento del conocimiento que las empresas poseen de sus actuales y potenciales clientes.
Aumento de las ventas.
Reducción del ciclo de vent
Menor dificultad de implant
Incremento de la productivic
Inversión rentable a largo pl
Cut
Copy
Paste
Insert Before
Insert Inside
Insert After
Convert to
Scrub
Delete
Edit Attributes...
From Clipboard
Content Blocks
annotation
box
citation
link
multimedia
paragraph
popup
term
toc
Columns (2 cols)
Columns (3 cols)
List (unordered)
List (ordered)
Multimedia (with thumbnail)
Table (2x2)
Table (3x3)
Table (4x4)
learningObject element ends he
unit element ends here!
Document Path: lesson unit learningObject[3] clarify[2]

Una vez elegido el tipo de lista aparecerá según sea lista sin orden u ordenada:

- Item 1
- Item 2
- Item 3

1. Item 1
2. Item 2
3. Item 3

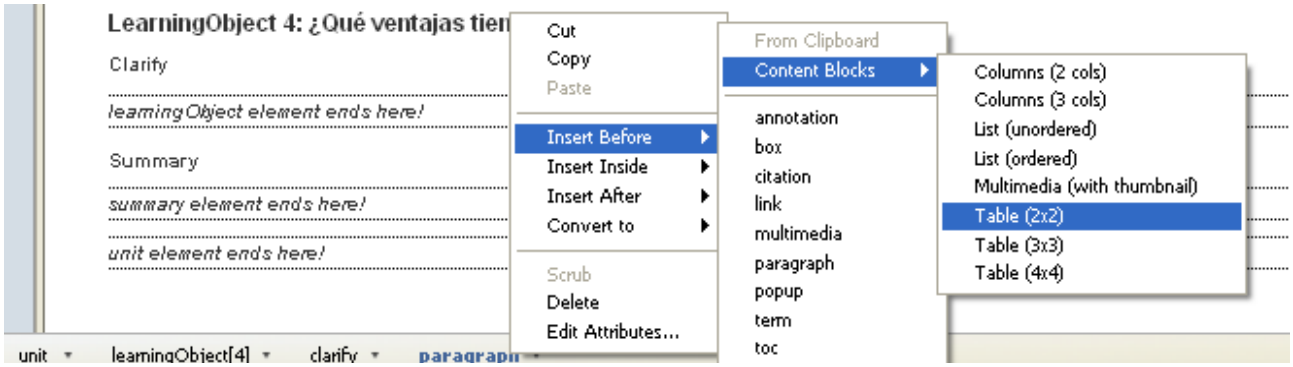
con el document-path,



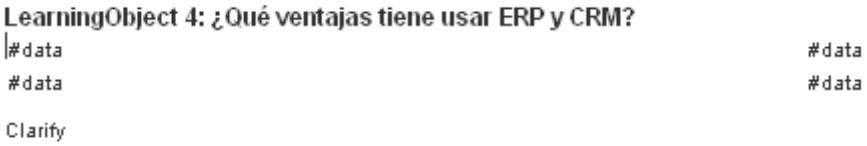
Para **añadir** un **Item nuevo** a la lista, basta con **pulsar enter sobre el Item que queramos que sea el anterior al nuevo Item.**
Item es un elemento de la lista.

INSERCIÓN DE TABLAS

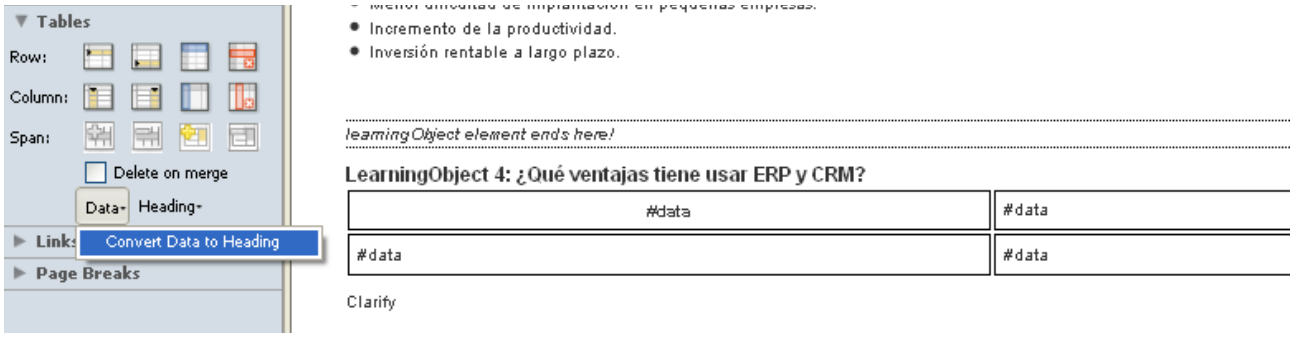
Para insertar **tablas** pinchamos sobre el triángulo invertido del elemento del **document-path** en el que queramos insertar la tabla desplegándose el menú; si nos situamos sobre la opción **Insert Before del paragraph (párrafo)** y elegimos **Content Blocks,** se mostrará las opciones de **columns**(columnas 2 cols o 3 cols), **list** (listas desordenadas=unorderer, ordenadas=orderer), **multimedia, tables** (tablas 2x2,3x3,4x4).



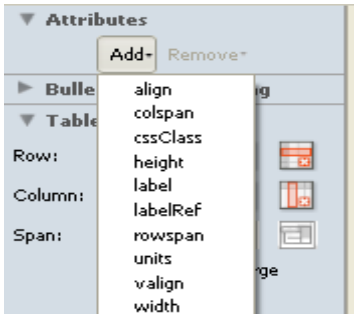
Tras la selección del tipo de tabla se aparecería:



Cuando se van a insertar tablas en la lección, es necesario que tengan un encabezamiento para poder utilizar el menú de la izquierda (que permitirá insertar nuevas filas, nuevas columnas, etc).



Los atributos de la tablas son los que se muestran a continuación:

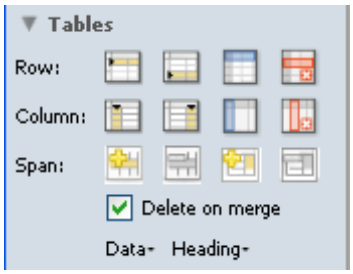


El más utilizado:

- align (alineación): left (a la izquierda), center (centrado), right (a la derecha), top (arriba), middle (en medio), botton (abajo).

Para **insertar una nueva fila/columna** desplegamos en el menú de la izquierda la sección **Tables**, y pinchamos sobre **Row**(fila)/ **Column** (columna) eligiendo si queremos insertar en la primera fila tras la cabecera o en la última. (dibujos en color crema)
Los que tiene color azul transforman las celdas normales en cabeceras (horizontal/vertical).

* Ver APARTADO, MENÚ LATERAL IZQUIERDO

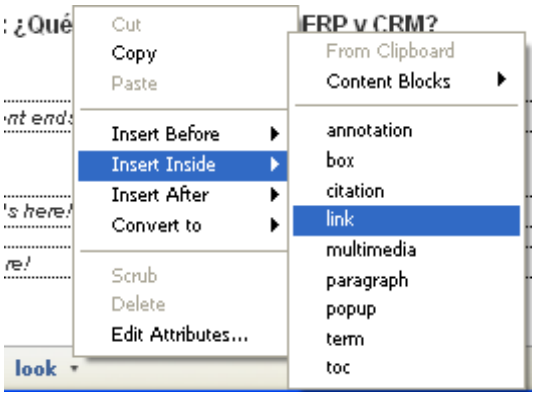


Para **cambiar el tamaño de las celdas pinchamos sobre span**, pudiendo incrementar el tamaño de la celda en horizontal o en vertical.

Data y Heading sirven para convertir una celda de cabecera en datos y viceversa.

INSERCIÓN DE LINKS (ENLACES)

La inserción de **links** (enlaces) en la lección, se puede realizar en cualquier parte, tras seleccionar en el **2° menú desplegable la opción link.**



En el menú azul situado en la izquierda podremos elegir entre un **enlace interno o externo.**
El **enlace interno** (ancla) es el que **redirige a otra parte del documento** y el **externo redirige fuera del documento** (web, vídeo,imagen que se encuentre en internet,...etc)

Para el **enlace interno** es necesario introducir en **Label** la etiqueta de la parte de la lección que queremos enlazar, por ejemplo unit1lo1 llevará al primer Learning Object (objeto de aprendizaje) de la 1ª Unidad.

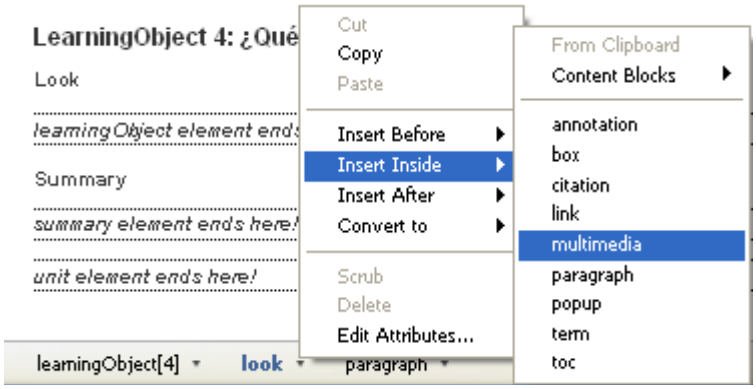
En el "#texto" se escribirá lo que queramos que aparezca en el "ancla" sobre el que habrá que pinchar para llevarnos a otra parte del documento.

INSERCIÓN DE IMÁGENES

Para conseguir que se vean los **objetos multimedia** introducidos, se debe crear una **carpeta** que nosotros la hemos denominado **"media"** y que contendrá todos los **archivos de imágenes y vídeos** que queramos que contenga la lección.

La carpeta media estará situada en MyProject\MyLesson\es\media.

Las **imágenes/videos** podemos insertarlas en cualquier sitio eligiendo del 2° menú desplegable, la **opción multimedia.**



Al seleccionar esta opción los atributos que pueden activarse serán numerosos, pero el que aparece activo es **"type"** (tipo de archivo multimedia). Seleccionamos el tipo que queremos introducir en la lección y pulsamos INTRO.

Podemos activar otros atributos como **src** que indicará la ruta donde se encuentra el objeto multimedia, **align (** alineación de la imagen/vídeo), **title** (título que queramos ponerle al objeto multimedia), **width**(ancho del objeto),...etc.

Para que puedan verse las imágenes/vídeo tiene que estar **activo** el atributo **src** e introducir la ruta donde se encuentra el archivo multimedia.

LA RUTA DEBE PONERSE COMPLETA. (por ejemplo ../media/look1.mpeg)

**********PENDIENTE DE ACTUALIZACIÓN**********
*****Para conseguir que se vean los objetos multimedia introducidos, se aconseja crear una carpeta "multimedia" que contendrá todos los archivos necesarios para que se puedan ver.
*****Para nombrar las etiquetas de los distintos elementos de la lección hemos tomado la norma de utilizar el número de "unit" (unidad) seguido del elemento (por ejemplo, unit1lo3 sería el objeto de aprendizaje n°3 de la 1ª unidad)

****Para conseguir mostrar la lección por Learnig Object tuvimos que modificar el archivo default_parameters.xml (core/presentación/default_parameters.xml) de la carpeta "core" que metimos dentro de la carpeta Sindicacion_Contenidos (Capeta que alberga todo lo relacionado con la elaboración de la lección)

*Para poder ver el path del lugar donde estamos editando y desplegar el menú de opciones correspondiente a ese elemento de la lección, debemos situar el ratón sobre el texto, o bien sobre el triángulo invertido de los lugares del "document path" situado en la zona inferior del editor.******
*
****Cuando se van a insertar tablas en la lección, es necesario que tengan un encabezamiento para poder utilizar el menú de la izquierda (que permitirá insertar nuevas filas, nuevas columnas, etc)

ELIMINAR UNA PARTE DE LA LECCIÓN

Para poder eliminar una parte de la lección, situamos el ratón sobre la parte que queramos borrar.
En el document-path aparecerá